

La producción audiovisual móvil

Javier Casanova Mascarell
Realizador audiovisual

Referencia de este artículo

Casanova Mascarell, Javier (2016). La producción audiovisual móvil. En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, nº12. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica y Universitat Jaume I, 231-234. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2016.12.14>

Frente a la actual tendencia de muchos artistas a escoger tecnologías obsoletas como el celuloide como respuesta crítica y lógica a la digitalización masiva de la sociedad, y que en ocasiones alcanza el tono nostálgico de una técnica en desaparición (imitar lo analógico a partir de lo digital es hoy una corriente dominante), vamos a dar un paso más allá para reflexionar en la capacidad que tienen los pequeños dispositivos móviles como herramientas para la realización de una película, destacando siempre la naturaleza artística de estos nuevos medios y tecnologías.

Simplemente podemos recordar que hace tan solo diez años, para grabar cualquier evento, una rueda de prensa, un reportaje o incluso el vídeo industrial de una empresa hacía falta numerosos medios técnicos y humanos. Cámaras de 2/3 de pulgadas con ópticas de gran distancia focal, trípodes, equipo de audio e iluminación, una Dolly, un operador de cámara, un ayudante, un técnico de sonido, etc. Hoy en día esto se ha reducido bastante, como se han visto reducido

los profesionales con estabilidad laboral o las producciones bien remuneradas. Y esto se debe como no a la llamada democratización de los medios digitales.

Desde su inicio, la fotografía como el vídeo ha evolucionado conforme a su entorno tecnológico, necesidad expositiva y claridad en el mensaje. Los directores de fotografía y los fotógrafos en general han ido probando los diferentes equipos hasta encontrar aquel que mejor se adapte a cada proyecto. Hoy en día, tenemos toda una gama de artefactos al alcance. Los fotógrafos y creadores de imágenes pueden recurrir a estas herramientas según sea el resultado conceptual y gráfico que busquen para cada momento.

Sin embargo, existen unos dispositivos que posiblemente ha revolucionado la capacidad de contar historias por parte del ser humano. Los dispositivos móviles incorporan cámaras de alta resolución, excelente calidad y programas versátiles de postproducción y edición. Además, gracias a las telecomunicaciones, nos permiten compartir, descargar, subir y realizar retransmisiones en directo desde cualquier lugar y a cualquier hora evitando las antiguas barreras técnicas. Lo que en principio se pensaba dirigido a un público aficionado y familiar, provocado por el interés de las marcas para dar un servicio añadido, como complemento a un teléfono, etc. ha alcanzado un interés inusitado en fotógrafos y profesionales de los medios audiovisuales.

El mundo del arte, como el de los profesionales, ha sabido encajar estos nuevos modelos de negocio y nos lo demuestra con la proliferación documentales, escenas de películas, galerías exhibiendo fotos realizadas con móviles o *tablets*, campañas de publicidad basadas en Instagram o premios de cine a producciones hechas con estos dispositivos. El arte fotográfico con móviles tiene ya numerosas iniciativas a sus espaldas, exposiciones, festivales como *Cinephone* o concursos, y se ha consolidado como un nuevo modelo artístico que ha sido asimilado por la cultura y las artes plásticas de igual forma como lo fue la fotografía como disciplina desde que algunos teóricos la reivindicaran como expresión artística reconocida.

La posibilidad que ahora tenemos para llevar encima y poder utilizar una cámara digital es igual a la de llevar encima nuestro teléfono móvil o nuestra *tablet*. Eso nos permite capturar muchas imágenes, fotografiarlo todo, de forma constante, ya que llevamos la cámara siempre encima. Disponemos por tanto de una cámara de una calidad increíble, capaz de grabar en Alta Definición o incluso con una resolución de 4K. Este concepto va asociado a lo que se ha llamado la *smartphonography*, tendencia a capturar lo cotidiano, lo que nos acompaña en nuestro día a día, el paisaje urbano, representar las escenas de nuestro alrededor desde la mirada más creativa, con retoques personalizados a través de múltiples aplicaciones para finalmente divulgar y publicar su contenido.

Esa capacidad para procesar y generar imágenes con una estética totalmente personal, los filtros, *presets* y aspectos que a veces tratan de imitar al cine o fo-

tografía tradicional y editadas con el propio móvil, incrementa aún más el factor creativo de cada fotógrafo.

Está claro que un *smartphone* no tiene la misma calidad que una cámara de cine, una DSLR o una cámara de vídeo, pero lo que se pretende aquí es destacar no la calidad de la imagen sino la de sus creadores, su capacidad para captar imágenes de una alta calidad en términos de emoción, composición y sentimientos para los espectadores.

Pero esto tampoco es tan sencillo, existen muchos tipos de teléfonos móviles, algunos con unas cámaras mejores que otras y múltiples aplicaciones para editar y procesar fotografía y vídeo.

Desde el punto de vista técnico, un requisito en este tipo de contenidos es la necesidad de capturar imágenes con buena luz y con una exposición correcta, ya que los sensores que llevan estos dispositivos no tienen el mismo rango dinámico que otras cámaras fabricadas específicamente para el ámbito profesional. La luz puede transformar la imagen de un modo absolutamente extraordinario, provocando sentimientos y evocando sensaciones muy interesantes.

Las diferentes aplicaciones instaladas en los dispositivos nos permiten experimentar con diferentes *looks*, modificar la estética final en la edición según nuestra intención en cada proyecto, al igual que lo hace un director de fotografía, usando diferentes equipos y soportes para cada proyecto.

Estas nuevas cámaras nos acompañan todo el día, establecemos una relación con nuestro móvil de absoluta dependencia y complicidad, mirar y tocar este dispositivo es lo primero que hacemos cuando nos levantamos y lo último que miramos antes de acostarnos. Como creadores, la única limitación a la hora de tomar buenas imágenes es nuestra imaginación, tener curiosidad en lo que nos rodea, en la vida, y cierta habilidad en ver lo bello entre lo cotidiano.

En la actualidad podemos encontrar numerosos films amateurs grabados con *smartphone* pero un buen ejemplo de lo que estamos hablando nos lo da el film *Tangerine* (Sean Baker, 2015), película que sorprendió a todos en el pasado festival de cine de *Sundance*. Toda la película se grabó con un teléfono *iPhone 5S*, y el motivo según su director Sean Baker fue el de adaptarse al bajo presupuesto de la película. Para conseguir al realizador controlar los parámetros que afectan al estilo de la imagen y a su textura utilizaron una aplicación móvil muy conocida llamada *Filmic Pro* que permite controlar el grano, el enfoque, la temperatura de color, así como adaptadores de ópticas anamórficas para conseguir un look más cinematográfico.

Los directores y directores de fotografía pueden, con el dispositivo que tienen entre manos, tener acceso a una de las herramientas más versátiles de las que cualquiera que se dedique a la realización pueda tener nunca en un rodaje. Desde calcular la profundidad de campo o etalonar un vídeo hasta ayudarte a nivelar la cámara, las posibilidades son infinitas.

Sobre la producción audiovisual móvil, hoy todo el mundo puede ser fotógrafo o grabar un vídeo, pero existen erróneas convicciones de que la cámara del teléfono móvil es tan fácil de utilizar que cualquiera puede convertirse en un especialista de la imagen o en un artista.

Es importante destacar que el hecho de poder utilizar cualquier dispositivo para contar una historia debe estar sujeto a la creatividad y la capacidad de comunicar. Destaca la plástica sobre la técnica, con pocos medios se puede contar la misma historia si quien los utiliza lo hace correctamente.

Una buena historia narrada con medios no profesionales no deja de ser una buena historia, y el lenguaje audiovisual para contarla es el mismo si utilizamos una cámara de 35 mm, una cámara de vídeo, cine digital o un Smartphone. Solo deberíamos matizar que cada herramienta implica una serie de limitaciones tecnológicas que debemos asumir antes y durante la producción, ejemplos como el margen dinámico, profundidad de color, contraste, resolución, etc.

Ahora otro tema es debatir si la fotografía o producción audiovisual móvil se puede considerar o no un medio de producción de obras audiovisuales y cinematográficas.

Es verdad que, gracias a las técnicas digitales, ha podido llegar a más gente, porque es indudable que el manejo se ha extendido mucho y se ha hecho muy fácil, pero no se trata sólo de técnica o de tecnología. Surgen dudas acerca de la naturaleza del proceso, si los filtros son o no automáticos, de la calidad de la imagen y si se trata o no de un proceso creativo o por el contrario es un simple recurso de estilo.

Al contrario que hace diez años, como en el ejemplo del principio, hoy en día solo falta sacar el móvil del bolsillo, cogerlo con la mano y apretar un botón para capturar aquello que nos rodea, nos inquieta o nos interesa. Por tanto, los dispositivos móviles y sus numerosas aplicaciones, junto a las redes sociales, son una opción más, han democratizado el mundo de la producción audiovisual aún más de lo que lo venían haciendo el vídeo o las cámaras digitales, y volvemos a sumarnos a la convicción de que lo importante es el conocimiento del lenguaje, la capacidad artística de los realizadores y operadores de estos dispositivos para narrar una historia que emocione.